

Дети Степи

Специально для Silverhoof Games Jam 2020

—

Сергей Сахаров

Распространяется по лицензии Creative Commons «Attribution» («Атрибуция») 3.0

Обзор

В великой степи Дашт-и-Тургап степной ковыль колыхается от моря до моря, и шум его серебряных волн баюкает детей у стойбищ кочевых племён - это наш дом.

Стада овец и конские табуны под ласковым солнцем тучнеют на высокой траве - это наше богатство.

Тени великих завоевателей сторожат ночной покой, шепчут на ухо вождям - о минувшей славе, о померкшем величии, об империи от берега до берега мира. Это - наше наследие, добытое в бою предками и утерянное отцами.

Мы вернём его, и через тысячу лет ещё потомки будут славить наши имена, извлекая из оплывших от времени курганов дедовские мечи для новых, важных войн.

Мы - дети степи.

И это - наша история.

Игроки

Милостью Тенгри, великого неба, четверых выбрали, чтобы вести наше племя. Четверых братьев по крови и духу, четверых родичей. Будет ли кровь сильнее их страстей?

Первый игрок становится **Баксы** - шаманом и заклинателем погоды, говорящим с аруахами и зовущим тени предков на совет. Тенгри дарует ему **кости духов**.

Второй игрок становится **Багатуром** - воителем и полководцем, ведущим в бой конную лаву отважных сынов и дочерей степи и поражающим в поединках достойных врагов. Тенгри дарует ему **кости битвы**.

Третий игрок становится **Беркутчи** - хитроумным охотником и следопытом, хозяином над зверем и птицей, мастером ловушки и интриги. Тенгри дарует ему **кости коварства**.

Вместе трое составляют совет при четвёртом.

Четвертый игрок становится **Ханом** милостью неба и по праву поднятого трижды на белой кошме народным курултаем. Ему Тенгри дарует **кости дипломатии** и **ярлык власти**, а главное - возможность забрать себе *Славу* у каждого из совета.

Эти четверо поведут нас в историю. Кем будешь ты?

Что нужно для игры?

- Шестигранные кости - по три на каждого игрока, в идеале - разного цвета.
- Одна **кость судьбы** с двадцатью гранями.
- Жетоны ресурсов племени - **Крови** и **Скота**. В их роли может выступать что угодно, имеющееся под рукой и удобное вам. Нужно десять - по пять каждого вида.
- Жетоны **Славы** - монеты или что-то аналогичное.
- Три других человека, готовых потратить за столом пару часов.

Сезоны

Четырежды за оборот солнца кочевники собирают свои стада и движутся туда, где трава гуще, а вода изобильнее.

Весной манит широкая степь, где всходит молодой ковыль, а стада набирают потерянное за зиму; птица Самрук возрождается из пепла войны с ужасным Айдахаром.

Летом поднимаются на горные джайляу - там трава по пояс, а скот становится тучен и многочисленен; высоко парит Самрук, озаряя мир своим сиянием.

Осенью спускаются с гор и становятся у реки, чтобы поить вдосталь коней и овец, и готовить на зиму корм; Самрук вьет гнездо в Кроне мира и сносит золотое яйцо. Добавь *2 Скота* к своим стадам.

Зимой уходят в тёплые предгорья, где предками выстроены укрытия от ветра и снега, жгут кизяк в очагах и ждут наступления тепла, чтобы снова выйти в путь; страшный змей Айдахар является, чтобы проглотить яйцо Самрук и убить её саму. Заплати *1 Скота* за пропитание своего племени.

С наступлением нового сезона бросайте кость судьбы - так вы узнаете, что грозит племени и какие проблемы надо решить.

Племя начинает игру **Весной**.

Кость судьбы

1. Джут. Худшее бедствие в степи, проклятие Айдахара. Заплати *Кровью* и *Скотом* сразу, а после реши, как выжить до нового сезона. *На что вы пойдете для выживания?*

   Баксы расскажет, что случилось.

2. Тени Предков являются к вашим кострам и зовут на ратные подвиги. *Что вы им ответите?*

   Баксы расскажет, что они хотят.

3. Глашатай Императора-за-Стеной является и требует признать Его власть. *Чем вы их задобрите?*

   Хан расскажет, кто они такие.

4. Набег! Соседнее племя угоняет ваши табуны и отары. Заплатите *Скотом*. *Какой ответ вы им дадите?*

   Багатур расскажет, что произошло.

5. Торговый караван идёт через ваши земли. *Дадите им проход или разграбите?*

   Беркутчи опишет, что они везут и куда.

6. Посольство из Страны Лесов предлагает вам защиту от других сил. *Что скажете им?*

   Хан расскажет, зачем им это нужно.

7. Новый род желает стать частью вашего племени. Они многочисленны и могучи. Добавьте 2 *Крови* в ресурсы племени, и решите: *Кто из вас четверых станет им покровительствовать?*

8. Разбойники угнали в плен один из ваших аулов и хотят продать на невольничьих рынках. Заплатите *Кровью*. *Выкупите пленных или ударите в ответ?*

   Беркутчи поведает детали.

9. Проповедники из далёкой земли являются и начинают обращать ваших людей в свою веру. *Принимаете новую веру или сохраняете верность предкам?*

   Баксы расскажет, что это за вера и кто явился.

10. Поселенцы прибывают с севера и строят город на пути вашего кочевья. *Места хватит всем или это шанс пополнить казну?*

    Беркутчи опишет вам город и его расположение.

11. Войско с запада идёт через ваши земли, чтобы напасть на города Пути Пряностей. *Пропустите или присоединитесь?*

    Багатур расскажет подробно об этой армии и её походе.

12. Правитель одного из Золотых Городов просит вашей помощи в борьбе с другим городом. *Поможете или присоединитесь к его противникам?*

    Беркутчи расскажет о положении обеих сторон.

13. Соседнее племя выдаёт замуж одну из дочерей уважаемого человека. *Приедете с подарками или проигнорируете?*

    Баксы знает, что делать на таком обряде.

14. Две влиятельных семьи вашего племени являются с просьбой решить их спор за воду и пастбища. *Кого вы поддержите?*

    Хан знает, что это за семьи и чем они славны.

15. Наводнение вздуло великую реку Ерсот на вашем пути. Обойти можно только через земли недружественных соседей. *Как вы купите себе возможность двигаться дальше?*

    Беркутчи вам расскажет о вариантах и племенах соседей.

16. Армия Императора-за-Стеной явилась "навести порядок" на границе Его владений. *Выступите против них или откупитесь данью и подарками?*

    Багатур расскажет, с чем вам придется иметь дело.

17. Один из младших султанов вашего племени решил, что ему будет лучше под рукой другого правителя. *Чем вы его удержите?*

    Хан расскажет, что это за султан такой и куда он бежит.

18. Праздник Солнечного Круга в великом городе Бурах на юге привлекает множество торговцев, а ворота остаются открытыми круглый день. *Отличный шанс захватить богатства или заняться честной торговлей?*

    Багатур опишет город, его защиту и возможности нападения.

19. Великий мудрец и философ нашел в ваших землях легендарную Чашу Знаний. Позволите ему испить первым или заберете для себя?

    Баксы скажет, каковы свойства этой чаши.

20. Великая птица Самрук простирает свои крылья над вашим племенем. Стада тучнеют как по волшебству, и новые джигиты возмужали и сели в сёдла. Получите *Кровь* и *Скот*, и решите вместе: *Как вы распорядитесь нежданным богатством?*

Игровой Процесс

I. Стартовая ситуация

Пусть один из вас прочитает другим это:

Племя, которым вы правите, издревле кочует по морю травы, что именуется Дашт-и-Тургап. На севере от вас, за рекой Ерсот, лежит Страна Лесов, край тайги и гор. На востоке возвышается Стена Звёзд, за которой - страна великого Императора, считающего всю землю своей вотчиной. К югу блестят купола дворцов и мечетей - там Золотые Города, что вознеслись вдоль Пути Пряностей. По нему идут бесконечно богатые караваны торговцев за Стену Звёзд и обратно, в далёкие земли за Внутренним Морем, что омывает западную границу вашей земли.

Весна наступает, и молодой ковыль поднимает головы из-под снега. Птица Самрук возрождается из пепла битв с огромным змеем Айдахаром, расправляет крылья, и крик ее на день весеннего равноденствия молодым громом будит Дашт-и-Тургап. Снова вы собираете кибитки и уходите в степь - туда, где лежит ваша судьба.

Что она готовит нам в этот сезон?

II. Сезоны и разрешение кризисов

В начале каждого сезона бросайте кость судьбы и растолкуйте результат по таблице на предыдущих страницах. Тот, кто должен рассказать о деталях ситуации, пусть так и сделает - он лучше всех знает, о чем идет речь, будь то политика, нравы соседей, дела мира духов или военные возможности.

Сказанное им становится правдой, ибо нет худшего греха, чем лгать братьям по крови и племени - такой человек у власти не удержится. На эту правду пусть все и равняются.

Когда детали ясны и говорящий закончил, все совместно должны решить, как поступить. Решения все обычно сводятся к одному из четырех подходов:

- **Дипломатия** - договориться, решить дело миром, тактом и уважением.
- **Духи** - обратиться за помощью к богам, стихиям и аруахам.
- **Битва** - созвать джигитов, оседлать коней и решить дело сталью.
- **Коварство** - интриговать, устраивать ловушки, заниматься тайными делами.

Милостью неба Хан, однако, имеет ярлык власти, и коли его не устраивает выбранное советом, то он может бросить этот ярлык на стол, воскликнуть: *“Иначе будет!”* - и выбрать подход сам, да еще и сказать, сколько костей вынужден будет бросить тот, на кого он покажет. Ярлык пропадает **до начала нового года**, то есть до новой весны - так что использовать следует его с умом.

То же самое касается и костей, что есть у каждого - их только **три** на весь год; кроме Хана - у него их **четыре**. Племя невелико, ресурсы ограничены. Не разбрасывайтесь ими. Говорите сразу, сколько костей посвятите задаче. Изменить это нельзя. Принимайте исход и держите удачу за хвост крепче.

Когда же подход выбран, то вот что надлежит делать.

... Если выбрали **Дипломатию**, так пусть **Хан** опишет, что он намерен предпринять, как договориться и чем надавить на соперника. Времена трудные, и слова мало стоят, коли их не подкрепляет рычаг - сила, богатство или правдивые посулы.

... Если выбрали **Духов**, так пусть **Баксы** говорит: куда отправится он, чтобы их задобрить, чем заплатит им за помощь и чего попросит. Аруахи хранят ваш род, да в гости без подарков в степи не ходят.

... Если выбрали **Битву**, так пусть **Багатур** теперь скажет, как сражаться он станет с противником, поведет своих или останется за спинами на высоком

холме. Война - ветреная красотка, и даже величайший воин погибает порой от случайной стрелы, пущенной рукой труса.

... Если выбрали **Коварство**, то **Беркутчи** должен явиться из своих теней и странствий, и изложить вам суть своей интриги. Пусть не утаивает, кого подкупит, кого убьет и на кого расставит свои силки; нож на закате порой стоит дороже мечей на рассвете.

Когда описал, то пусть бросает свои кости и прочтет наивысшую.

- **Если выпало 6** - оглушительный успех! Ты и своего добился, и лишнего не потратил. Кризис для вас наилучшим образом разрешен.
- **Если выпало 4 или 5** - успех частичный. Заплатите *Скотом* или *Кровью*, а если не хотите или не можете, то пусть бросавший просит о помощи одного из вас. Кто согласится, отдает одну свою кость, и до нового года больше ей пользоваться не может.
- **Если выпало 1, 2 или 3** - тут уж ничего не поделать; провал. Заплати и Скотом, и Кровью, да еще и помощи придется просить, и только так можно предотвратить катастрофу.

Бывает и так, что выпадет **две и больше 6.** Тогда это не просто успех, а потрясающий, невероятный, ошеломительный успех. Боги на вашей стороне, и Самрук озаряет вас своим крылом. Бросавший получает *Славу* вне зависимости от того, как решали дело, и бросавший может вернуть себе одну кость в руку.

Когда кости брошены и все уплачено...

Пусть бросавший укажет на одного игрока за столом, а тот разъяснит, как все решилось в итоге. Рассказывать следует, чтобы слушали, раскрыв рты, а после передавали друзьям и родичам удивительную историю. Коли пришлось платить, так и это должно быть частью рассказа, а если кто помогал добиться успеха, то он может вставить своё слово или вовсе переиначить - мол, *вот так все на самом деле было!*

Если уместно, то племя получит *Скот* или *Кровь*. К примеру, если вы ограбили караван и милосердно предоставили выжившим выбор - стать частью племени или умереть в степи от жажды, солнца или холода - то получить можете *обе* награды: богатства и людей. Если напротив, в назидание прочим перебили всех и оставили тела шакалам на поживу, тогда лишь *Скот*. Помните, что сделанного не воротишь, и потому в следующий раз ваша кровожадность может сослужить дурную службу.

Если кризис был разрешен успешно для племени **особо разумным, храбрым или хитрым способом**, тогда пусть разрешавший его получит *Славу*.

Решать можете вместе, но будьте честны перед собой и богами - или же пусть решит тот, кто сидит напротив или справа от бросавшего кости. Если ему помогали, то Жетон Славы пусть положит на стол - она будет общей, на всё племя. Если обошелся сам, то пусть спрячет в карман. В конце игры *Слава* - самое важное, так что стяжательство ее должно стать главной задачей.

Не гонитесь ни за Скотом, ни за Кровью, но за *Славой* и интересной историей. Скучных хроник никто не снимает с полок великих библиотек, и пылятся они на задворках памяти, пока их не возьмут плесень, время и голодные крысы.

Затем сезон меняется, и снова идет в ход **кость судьбы** - пока не наступит **зима**. Зимой кость судьбы не бросают; совет и хана ждет битва иного рода.

III. Зима и борьба за престол

Зимой все замирает: кочевья уходят на стоянки в теплые долины и предгорья; скот забивают на мясо; кизяк, что собирали весь сезон, жгут в очагах, отгоняя мороз, пронизывающий ветер, темноту и ночные страхи. Зимой духи выходят на охоту, злые и голодные; шайтан крадется в ночной тишине; люди замерзают, выйдя в степь.

Все замирает - но только не жизнь совета. Каждый там брат другому по духу и по крови, но **ханский престол всего один**.

Хан получает больше других, и чествуют его, и голода и холода он не знает. А главное - зимой он берет жетон *Славы* от племени и **перекладывает в свой карман**. Он - правитель, и что делают его люди, то принадлежит и ему по праву. Если история не запомнит племя… то может запомнить его хана. Если нет жетонов племени, то он может **взять жетон у любого члена совета**.

А разве это не единственное, к чему должен стремиться могущественный и амбициозный муж?

Зимой члены совета могут попытаться узурпировать ханский престол. Делать они это могут вместе или порознь, но Хан может быть только один.

Когда **в глухой зимней ночи один из совета планирует переворот**, то пусть расскажет, что заготовил и как собирается заполучить престол, и кидает оставшиеся кости. Коли костей нет, так и возможности такой тоже не найдется. Хан пусть бросает против него свои кости, что остались - верные ханские нукеры, союзники и друзья могут прийти на помощь.

У кого выпало выше **в сумме всех костей**, тот и взял верх в борьбе. Он становится новым Ханом, и получает у старого Хана из кармана всю заработанную *Славу*. Свергнутый Хан может занять место узурпатора в совете и начать планировать, как вернуть свой законный престол обратно…

IV. Конец игры и подсчет Славы

Однажды все заканчивается. Сраженный батыр не поднимется из ковыля, не вдохнет полной грудью, не сядет в седло. Старый беркут не возьмет больше волка. Дряхлая рука не удержит ни пера, ни ложки. История безжалостна к племенам, что утратили ресурсы, силу и энергию, чтобы противостоять нападкам судьбы.

Одни говорят, *что так заведено*, и все вышедшее из пепла в пепел и возвратится - важно только, что человек успел сделать. Другие - что рока можно избежать, *коли держаться родичей* и стоять едино против его клыков и когтей. Может, и те правы, и другие. Может, все врут.

Когда у племени **кончается *Скот*** - начинается голод, и придется платить *Кровью*. Когда **кончается *Кровь*** - враги бесчинствуют на ваших землях, и придется платить *Скотом*.

Если нет ни того, ни другого - то и племени вашего больше нет, кочевья опустели, а совету некем править. История вашего племени закончилась, и нужно узнать, как вас запомнят - а для этого подсчитать *Славу*.

Когда наступает время подсчитать *Славу*, пусть каждый решит для себя - хочет ли он достичь **личной известности** или пожертвует **во имя племени**.

Личная слава (те жетоны, что в кармане) выглядит так:

- **0-2 Славы** - ты просто еще одно лицо в бесконечной череде тех, кто стремился остаться в веках, но в итоге остался ни с чем, сгинув в беззвестности и нищете.
- **3-5 Славы** - чего-то ты добился, и обрел толику счастья и немного богатств. В исторических книгах тебя упомянут едва ли в сноске.
- **6-8 Славы** - ты стал известным человеком, достаточно богатым и, быть может, счастливым. Фанаты истории знают о твоей жизни, а прочие хотя бы слышали имя в академиях.
- **9-10 Славы** - с твоей известностью могли бы поспорить разве что самые великие люди эпохи. О твоих подвигах, делах и испытаниях слагали песни и легенды, и ты остался в народной памяти как важная фигура.
- **10+ Славы** - имя твое осталось в веках; оно гремело при жизни, гремит и сейчас, и даже звезды, горы и моря не могут с ней равняться. Ты достиг всего, чего может желать смертный. Славься, герой!

Слава племени же такова:

- **0-5 Славы** - ваш народ остался только в заметках на полях исторических книг; никто не знает, откуда вы явились, как жили и куда ушли. Из пыли вышли и в пыль вернулись, и мир двинулся дальше - без вас.
- **6-10 Славы** - находятся увлеченные книголюбы, что раскопали вас в хрониках и летописях. Кое-кто, может быть, слышал о вас - но никогда вам не сравниться в славе с крупными государствами своей эпохи.
- **11-15 Славы** - вас знают, вас изучают и даже воспроизводят. Ваши курганы стали музеями, жизнь ваших людей стала легендой и овеяна мифом. Вы добились того, что могло племя - вас *запомнили*.
- **16-20 Славы** - кто бы мог подумать, что из простого кочевого племени вы превратитесь в грозу соседей, могучих завоевателей и легенду Дашт-и-Тургапа. Теперь на этих землях живут потомки, с глубоким почтением славящие тени ваших коней, что несутся вскачь зимними ночами по высокому ковылю.
- **20+ Славы** - от моря до моря, и еще дальше летела ваша слава. Даже когда судьба изменила вам и племя пало, вы оставили после себя такое наследие, что мир до сих пор помните поступь ваших табунов и боевые кличи. Ни одно государство в мире, бывшее или будущее, не сможет равняться с величайшим на земле мифом - мифом о вашем племени; а все потому, что каждое его слово - истинная правда.

Комментарии и примечания

“Дети Степи” не совсем похожи на обычную настольную ролевую игру. Обычно здесь требуется ведущий, мастер подземелья или кто-то другой, определяющий сюжет, развитие мира и его ответ на ваши действия. Однако в “Детях Степи” все, сидящие за столом, решают - куда повернут события? *Как Багатуру удалось разбить превосходящие силы Императора-за-Стеной, имея под рукой только горстку воинов? Почему хитроумная интрига Беркутчи в Золотых Городах так феерично провалилась, что племени пришлось откупаться скотом и кровью?* Это коллективная игра в первую очередь.

Однако в конечном итоге каждый здесь - сам за себя. Личная слава против общей, вождь против народа... или вместе с народом? Вот какие главные вопросы ставят “Дети Степи”, и каждый стол пускай сам ищет на них ответ.

Игра предназначена для одного вечера, хотя зависит от удачи и договоренностей. Может быть, она займет несколько. Может быть, на ее основе вы построите мир, который захватит чье-то воображение и станет книгой, фильмом или другой игрой.

Дерзайте - и да хранит вас Великое Небо!